

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan usia dini merupakan upaya-upaya pendidikan yang dilakukan dengan sadar untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Potensi-potensi tersebut meliputi aspek fisik, kognitif, bahasa, motorik, moral, disiplin, sosial-emosional, konsep diri, seni, dan nilai-nilai agama. Anak usia dini adalah individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Oleh karenanya upaya-upaya pengembangan pendidikan yang dilakukan hendaknya disesuaikan dengan karakteristik masa kanak-kanak tersebut, yaitu bermain dan menyenangkan.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan juga merupakan salah satu cara belajar bagi anak usia dini, karena melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaannya dan berkreasi. Selain itu, kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak.

Bagi anak-anak, bermain adalah belajar, sehingga belajar itu menjadi menyenangkan. Semiawan (2008: 18) juga mengatakan bahwa bermain merupakan salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium, dimana anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya, melainkan benar nyata secara aktif.

Selain sebagai media untuk eksplorasi dan belajar, bermain juga membantu anak mengenal dirinya, mengenal dengan siapa ia hidup serta mengenal lingkungan tempat di mana ia hidup. Karena itu, lingkungan bermain anak, baik fisik maupun psikologis (nilai-nilai dan norma), sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang akan diterima oleh anak. Demikian pula lingkungan budaya, khususnya budaya lokal dimana anak tinggal juga akan sangat berperan dalam membentuk karakter anak dalam menerima pembelajaran tentang diri dan dunianya.

Sebagaimana yang dikatakan Vigotsky (2007:343) bahwa kontribusi budaya, interaksi sosial dan sejarah dalam pengembangan mental/perilaku anak sangat berpengaruh. Pembelajaran yang berbasis pada budaya dan interaksi sosial mengacu pada aspek perkembangan sosio-historis-kultural, akan sangat berdampak pada persepsi, memori dan cara berpikir anak.

Pentingnya pendidikan bagi usia dini sudah tidak dapat diragukan lagi, karena awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan ataupun upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.

Pembelajaran kognitif pada anak mempunyai tujuan agar anak memiliki kecakapan yang meliputi kecakapan mengenal angka, kecakapan berhitung, kecakapan menerangkan sebab-akibat, kecakapan dalam menerangkan proses terjadinya sesuatu dan kecakapan dalam keterampilan menulis angka atau lambang bilangan. Anak-anak berkembang sesuai dengan

karakteristiknya, menyenangkan karena anak belajar dalam bermain dan bermain seraya belajar.

Berhitung merupakan bagian dari salah satu bentuk pengembangan dalam ranah kognitif. Berhitung sebagai salah satu kegiatan pembelajaran yang diajarkan di Taman Kanak-kanak berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan, simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu dalam menyusun perencanaan pembelajaran agar tujuan yang diinginkan tercapai, maka perlu kita perhatikan hal-hal seperti kesiapan intelektual siswa, teori mengajar dan teori belajar.

Dalam pengembangan kognitif anak di TK Pertiwi II Randusari dapat diketahui kemampuan kognitif anak masih rendah. Dari 31 anak yang mampu berhitung dengan benar hanya 15 anak, yang mampu menuliskan angka dengan benar hanya 12 anak, kemampuan menceritakan kembali terjadinya sesuatu hanya 10 anak menjawab dengan benar. Selain itu permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi anak. Hal ini dikarenakan guru seringkali tidak menggunakan media dan alat peraga dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran sehingga anak merasa bosan.

Mendasarkan pada kenyataan tersebut agar pembelajaran yang akan diberikan oleh guru kepada anak berhasil sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai dalam mengembangkan kompetensi kognitif anak, maka

guru harus kreatif dalam menciptakan media-media belajar yang menarik bagi anak. Salah satu yang dapat dikembangkan guru yang dalam adalah dengan mengkombinasikan sebuah alat permainan yang dikreasikan menjadi media pembelajaran yang efektif bagi anak dalam kegiatan berhitung yang dikemas dan dikelola secara menarik

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian tindakan kelas ini memperoleh hasil yang maksimal maka peneliti hanya membatasi masalah pada ”peningkatan kognitif anak melalui kegiatan berhitung bagi anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Randusari Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014”. Alasan dibatasi agar dalam penelitian ini fokus pada permasalahan peningkatan kognitif anak melalui kegiatan berhitung dan tidak terjadi perluasan pembahasan masalah.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut :

Apakah Metode kegiatan berhitung dapat meningkatkan pengembangan kognitif bagi anak kelompok B di TK Pertiwi II Randusari Tahun 2013/2014?”

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kepribadian bagi anak kelompok B di TK Pertiwi II Randusari, Kecamatan Teras, Kabupaten Boyolali melalui kegiatan berhitung.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Untuk mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan berhitung pada anak kelompok B di TK Pertiwi II Randusari Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014 .

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi semua pihak, antara lain:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian dapat meningkatkan khasanah keilmuan dalam peningkatan bidang kognitif anak usia dini dan dapat memberikan sumbangsih bagi para pendidik dalam proses pembelajaran terutama dalam pengembangan kognitif anak usia dini.

pembelajaran terutama dalam pengembangan kognitif anak usia dini.

b. Manfaat Praktis

Dilihat secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi Guru, memberikan pembelajaran secara langsung bagi guru tentang pembelajaran dengan kegiatan berhitung guna meningkatkan kemampuan kognitif anak, sehingga menambah wawasan dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.
2. Bagi Siswa, meningkatkan keterampilan bagi anak dalam kegiatan berhitung sehingga siswa dapat berperan aktif dan kreatif terutama bagi meningkatkan kemampuan kognitif anak.
3. Bagi Peneliti, memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan berhitung dalam meningkatkan pengembangan kognitif anak serta memberikan dorongan untuk melaksanakan penelitian lagi dengan media pembelajaran-pembelajaran yang lain.
4. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan bagi sekolah untuk meningkatkan pemahaman tentang fungsi penelitian tindakan kelas.